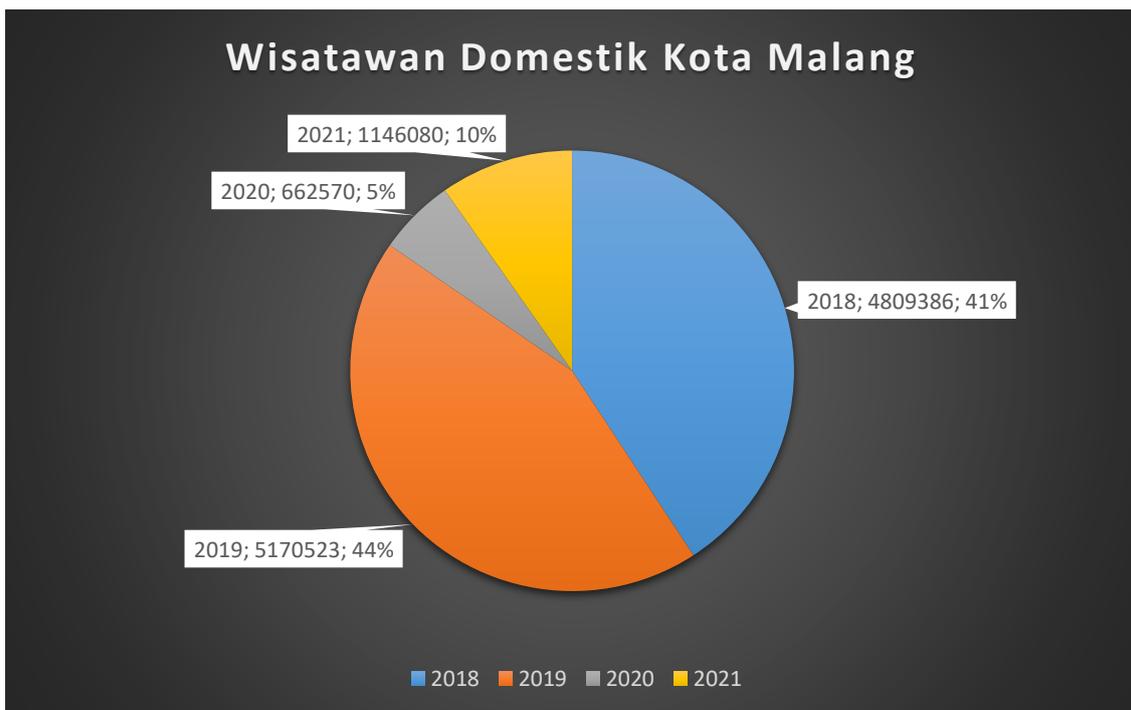


BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pariwisata menjadi salah satu potensi yang penting dalam pembangunan nasional. Peranan pariwisata di Indonesia khususnya di Kota Malang menjadi kegiatan ekonomi yang manfaatnya dirasakan berbagai kalangan. Hotel merupakan salah satu penunjang pariwisata yang menyediakan akomodasi pelayanan dibidang jasa. Hotel Santika Premiere Malang sendiri tercatat memiliki jumlah pengunjung di tahun 2019 sebanyak 40.890 orang. Dengan data yang telah dihimpun melalui berbagai sumber seperti BPS Kota Malang, Kemenparekraf dan Dispora Kota Malang, diprediksi bahwa pada tahun 2022 akhir atau awal 2023 akan ada kenaikan jumlah wisatawan yang berkunjung untuk menginap di Hotel di Malang. Dari hal tersebutlah yang menjadi dasar penulis untuk merancang atau meredesain ulang hotel.



Tabel 1.1 Jumlah Wisatawan Domestik Kota Malang

Sumber: BPS Kota Malang

Pembangunan hotel yang terjadi di berbagai daerah di Indonesia khususnya Kota Malang telah mendukung pertumbuhan bisnis *Meeting, Incentive Trip, Conference, and Exhibition* (MICE). Meski demikian, di Kota Malang sendiri tidak banyak hotel dengan kriteria hotel bisnis yang menyediakan berbagai fasilitas MICE. Hotel Santika Premiere Malang menjadi salah satu hotel bisnis yang mendukung kegiatan MICE. Kemajuan teknologi yang begitu pesat menghadirkan sebuah trend yang ikut juga menunjang aktivitas MICE. *Smart Hotel* merupakan sub trend dari trend teknologi pada bidang perhotelan. Trend ini mempermudah pelayanan dan aktivitas yang ada di dalam hotel. Selain itu, ada juga rebranding hotel dengan menunjukkan identitas brand atau perusahaan yang mengelola hotel.



Tabel 1.2 Tingkat Penghunian Kamar (TPK) Hotel Jawa Timur dan Kota Malang

Sumber: Kemenparekraf dan BPS Kota Malang

Pada eksisting Hotel Santika Premiere Malang, memiliki sejumlah permasalahan umum pada desain dan juga pada fasilitas MICE. Berbagai permasalahan ini telah dibandingkan dengan brand hotel lain yaitu, Hotel Mercure Karawang, eL Hotel Royale Bandung, dan Hotel Santika Premiere Slipi Jakarta serta dikomparasikan menurut standarisasi yang berlaku dan juga dari hasil wawancara saat berkunjung ke hotel. Adapun

masalah desainnya yaitu, mengenai area lobby dan lounge yang dirasa penempatan area resepsionis yang kurang strategis, kapasitas duduk yang kurang cukup, serta pencahayaan yang kurang dari standarisasi. Untuk restorannya, alur aktivitas dari berbagai penghuni yang kurang efektif apabila terjadi di jam sibuk. Identitas Brand Santika yang diterapkan pada hotel hanya mengambil dari pecahan misi Santika Hotel yaitu, lokalitas hotel didirikan, tetapi tidak terlalu menonjolkan Identitas Perusahaan itu sendiri. Lalu ada pula masalah pada fasilitas MICE yaitu, masalah akustik pada Ruang Serbaguna, serta jika dibandingkan dengan brand hotel lain, Hotel Santika Premiere Malang tidak memiliki fasilitas *Incentive Travel*.

Perancangan ulang pada interior Hotel Santika Premiere Malang ini diharapkan menyelesaikan segala masalah yang ada pada hotel. Untuk batasan ruang yang akan dirancang hanya pada ruang atau area lobby & lounge, restoran, bar, ballroom, kantor sewa, kamar standar, kamar superior, kamar suite, kamar junior suite dan kamar presidential. Dari batasan perancangan ini diharapkan agar perancangan lebih terfokus. Penulis berharap perancangan ini dapat memberi berbagai manfaat bagi manajemen pengelola Hotel Santika, para akademisi sebagai rujukan ataupun referensi, dan berbagai kalangan masyarakat yang mengunjungi Hotel Santika Premiere Malang.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ditulis, identifikasi masalah pada Hotel Santika Premiere Malang dapat dikemukakan menjadi 2 bagian permasalahan yaitu:

A. Identifikasi Masalah Mengenai Desain

- Penempatan area resepsionis yang kurang efektif apabila dibandingkan dengan hotel-hotel yang ada pada studi banding, sehingga tidak dapat memaksimalkan jumlah area duduk dan alur sirkulasi yang ada pada area lobby.
- Alur sirkulasi pada Restoran tidak tertata dengan baik, permasalahan ini muncul ketika Restoran masih memiliki tamu hotel yang menyantap sarapan tetapi membuka untuk melayani tamu hotel untuk makan siang.
- Kurangnya kapasitas duduk pada area Lounge di lobby membuat banyak pengunjung yang berdiri, ini juga dampak dari penggunaan furnitur yang terlalu memakan banyak tempat dan penempatan area resepsionis yang kurang strategis.

Kapasitas duduk pada area Lounge minimal berjumlah 25-30% dari jumlah kamar yang tersedia, atau untuk Hotel Santika minimal 28 buah.

- Pencahayaan pada lobby yang kurang baik atau jika didasar standar lux dari Standar Nasional Indonesia, poin nominalnya luxnya masih dibawah. Penggunaan material dengan warna gelap juga berpengaruh, seperti lantai teracota bewarna abu gelap pada Hotel Santika Malang membuat pencahayaan alami yang masuk ke area lobby kurang maksimal. Hal ini berbeda dengan Hotel santika di Jakarta yang menggunakan marmer krem putih pada lantai lobby.
- Tidak adanya mini pantry pada café bar membuat repot staff hotel untuk melayani pengunjung yang memesan di café bar. Pembuatan makanan tetap berada pada dapur restoran, sehingga menyulitkan staff hotel untuk mengantar makanan kepada pengunjung hotel. Ini didasari dari wawancara pengunjung yang sedang memakai area kolam renang, mereka memiliki kebiasaan memesan makan setelah berenang.
- Kurangnya penerapan identitas brand hotel seperti penerapan konsep dari logo pada area atau ruang-ruang yang ada dalam hotel. Identitas brand adalah salah satu pematik sebuah hotel dan juga menjadi pengingat para pengunjung. Penerapan yang efisien menjadi daya tarik tersendiri bagi pengunjung hotel.

B. Identifikasi Masalah Mengenai Perlengkapan MICE

- Tidak adanya fasilitas pelayanan Incentive Travel, seperti penyediaan area atau ruang, meja pelayanan dll. Jika dibandingkan dengan hotel studi banding, semua hotel menyediakan pelayanan incentive travel seperti, kendaraan antar jemput, bus wisata, dan penyediaan mobil sewa.
- Akustik pada Balai Agung yang bermasalah yaitu bocornya suara atau tingkat kebisingan yang tinggi jika balai agung dipakai terpisah menjadi 3 ruangan. Ini didasari dari wawancara salah satu pengguna dari kedinasan kota malang ketika memakai salah satu ruangan tersebut.
- Area pre-function room atau koridor Ruang Serbaguna tidak memiliki area duduk. Hal ini memunculkan masalah, yaitu membludaknya pengunjung di area Lounge pada Lobby. Pengguna Ballroom juga menyarankan adanya tempat duduk atau istirahat pada koridor tersebut sehingga tidak jauh-jauh ke lobby untuk sekadar

istirahat sejenak. Saran ini dikemukakan ketika wawancara berlangsung.

- Kurangnya jumlah ruang rapat pada Hotel Santika Malang menjadikan fasilitas MICE kurang maksimal dipergunakan. Jika didasari dari hasil studi banding, hotel-hotel brand saingan memiliki minimal jumlah ruang rapat yaitu 8 buah, sedangkan Hotel Santika Malang hanya memiliki 2 ruang rapat permanen dan 3 ruang rapat hasil pemisahan dari ruang Ballroom Balai Agung Majapahit.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah pada Hotel Santika Premiere Malang di atas, maka permasalahan tersebut dapat dirumuskan sebagai berikut:

- Bagaimana cara merancang ruang-ruang pada hotel agar dapat digunakan lebih efektif dan berfungsi sebagaimana mestinya?
- Bagaimana cara menciptakan fasilitas Meeting, Incentive Trip, Conference, dan Exhibition yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan sesuai dengan standarisasi perancangan?
- Bagaimana cara mewujudkan hotel bisnis yang menunjukkan identitas brand Santika Indonesia?

1.4 Tujuan dan Sasaran Perancangan

Dengan rumusan masalah yang telah dijabarkan, dapat disimpulkan tujuan serta sasaran dari perancangan hotel ini, yaitu:

A. Tujuan Perancangan Hotel

Tujuan dari perancangan ulang interior Hotel Santika Premiere Malang adalah agar hotel memiliki daya tarik yang menjadikan hotel yang terbaik di Kota Malang dengan memperkuat penerapan unsur budaya Kota Malang dalam elemen interior hotel dengan disisipkannya mascot Osi dan Ji pada desainnya serta memiliki fasilitas penunjang yang layak, baik itu untuk pengunjung maupun bagi staff hotel.

B. Sasaran Perancangan

Adapun untuk sasaran perancangannya adalah sebagai berikut:

1. Terciptanya hotel bisnis dengan fasilitas MICE yang baik sesuai standar
2. Terwujudnya rancangan hotel dengan material dan warna yang diadopsi dari kebudayaan setempat (unsur lokalitas).
3. Terciptanya hotel bisnis yang menggambarkan identitas perusahaan yang dipadukan dengan kebudayaan Kota Malang.
4. Terciptanya hotel bisnis bagi masyarakat dengan rentang umur diantara 25 hingga 40 tahun.

1.5 Batasan Perancangan

Batasan perancangan pada perancangan ulang interior hotel ini bertujuan untuk membatasi lingkup masalah agar tidak meluas dan fokus pada hal tertentu. Batasan tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

| | |
|---------------------|---|
| Nama Proyek | : Hotel Bisnis Berbintang 4 |
| Nama Brand | : Hotel Santika Premiere Malang |
| Status Proyek | : Perancangan Ulang |
| Lokasi | : Jl. Letjen Sutoyo No.79, Lowokwaru, Kecamatan Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur 65141 Tlp. (0341) 405405 |
| Luas Kawasan | : 6.490 m ² |
| Luas Bangunan | : 14.000 m ² |
| Batasan Perancangan | : |

| No | Nama Ruang | Luas Ruang | Perancangan |
|----|-----------------------|--------------------|---------------|
| 1 | Lobby & Lounge | 280 m ² | Denah Khusus |
| 2 | Balai Agung Majapahit | 532 m ² | Denah Khusus |
| 3 | Teracota Café | 300 m ² | Denah General |

| | | | |
|-------------------------|--------------------|--------|---------------|
| 4 | Kulala Bar & Teras | 108 m2 | Denah General |
| 5 | Fitness Center | 60 m2 | Denah General |
| 6 | Ruang Rapat | 32 m2 | Denah General |
| 7 | Kamar Deluxe Queen | 28 m2 | Denah Khusus |
| Total Luas Denah Khusus | | 840 m2 | |

Tabel 1.3 Batasan Perancangan Ruang Hotel

Sumber: Analisis Pribadi

1.6 Manfaat Perancangan

- A. Bagi pengelola hotel atau PT. Grahawita Santika, manfaat dari perancangan ulang hotel ini adalah sebagai berikut:
1. Perancangan hotel dengan fasilitas bisnis yang baik dan juga lengkap dapat terlaksana sehingga memudahkan para pejabat daerah, pebisnis, maupun pengunjung hotel lainnya melakukan segala kegiatan di dalam hotel.
 2. Perancangan ini juga diharapkan dapat membantu para staff melayani para pengunjung hotel dengan lebih baik lagi.
 3. Hotel dapat memiliki citra sebagai hotel bisnis yang menerapkan unsur lokalitas pada rancangannya.
- B. Bagi masyarakat yang mengunjungi hotel, manfaat dari perancangan ulang hotel ini adalah sebagai berikut:
1. Hotel menjadi pilihan masyarakat sekitar untuk melakukan kegiatan atau aktifitas bisnis mereka dengan menggunakan fasilitas yang tersedia di hotel.
 2. Dapat menjadi sebuah sarana menunjukkan aspek budaya dan lokalitas Kota Malang pada pengunjung hotel dari luar kota.
- C. Bagi penulis serta civitas akademik dengan bidang yang sama, manfaat dari perancangan ulang interior hotel ini adalah sebagai berikut:
1. Sebagai salah satu syarat kelulusan pada program studi Desain Interior di Universitas Telkom.
 2. Dapat turut berpartisipasi dalam pemecahan masalah desain pada interior hotel yang menggunakan pendekatan identitas perusahaan maupun lokalitas.

3. Diharapkan menjadi salah satu referensi sebagai bahan penelitian mengenai Hotel Bisnis atau Hotel Berbintang 4.

1.7 Metode Penelitian

Metode perancangan yang digunakan pada perancangan ini yaitu melalui lima (5) tahapan perancangan. Adapun tahapan-tahapan tersebut yaitu sebagai berikut:

A. Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan dalam perancangan ini melalui berbagai cara. Data-data tersebut diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan studi banding pada hotel terkait/serupa. Selain data primer, ada juga pengumpulan data sekunder, seperti studi literatur mengenai hotel, literatur mengenai pendekatan identitas, dan juga literatur mengenai budaya setempat (lokalitas).

1. Wawancara

Wawancara merupakan sesi tanya jawab yang dilakukan antara penulis dengan sejumlah responden seperti staff hotel maupun pengunjung hotel untuk mendapatkan jawaban yang dicari.

2. Observasi

Observasi adalah pengamatan yang dilakukan penulis mengenai Hotel Santika Premiere Malang untuk mendapatkan beberapa informasi serta fenomena yang terjadi di dalam hotel. Observasi juga dilakukan dengan mengamati lingkungan sekitar hotel.

3. Studi Banding

Studi banding adalah adalah proses observasi mengenai hotel yang serupa atau setype. Studi banding yang dilakukan penulis adalah dengan mengunjungi Hotel Santika Premiere Jakarta, Hotel Haaris Malang, dan Hotel Mercure Karawang. Studi banding juga diharapkan mendapatkan informasi mengenai tren yang sedang terjadi.

4. Dokumentasi

Dokumentasi adalah proses pengumpulan data melalui sebuah foto yang diambil ketika melakukan observasi pada Hotel Santika Premiere Malang maupun studi banding pada hotel-hotel terkait.

5. Studi Literatur

Studi literatur adalah kegiatan penulis mengenai pengumpulan data yang nantinya menjadi sebuah referensi untuk menganalisis data primer yang sudah didapatkan. Studi literatur didapatkan melalui pengumpulan data dari berbagai sumber seperti buku, jurnal, artikel, berita, internet dan sebagainya.

B. Analisis Data

Setelah data primer dan data sekunder telah didapatkan, selanjutnya adalah proses penganalisaan data. Analisis ini nantinya disesuaikan dengan permasalahan dan kebutuhan yang diperlukan dalam perancangan. Proses ini meliputi analisis studi banding dari beberapa hotel dan analisis Hotel Santika Premiere Malang. Adapun yang dianalisis adalah ruang-ruang utama pada hotel, lingkungan dan tapak, bangunan eksisting, alur aktifitas, dan sirkulasi pada hotel.

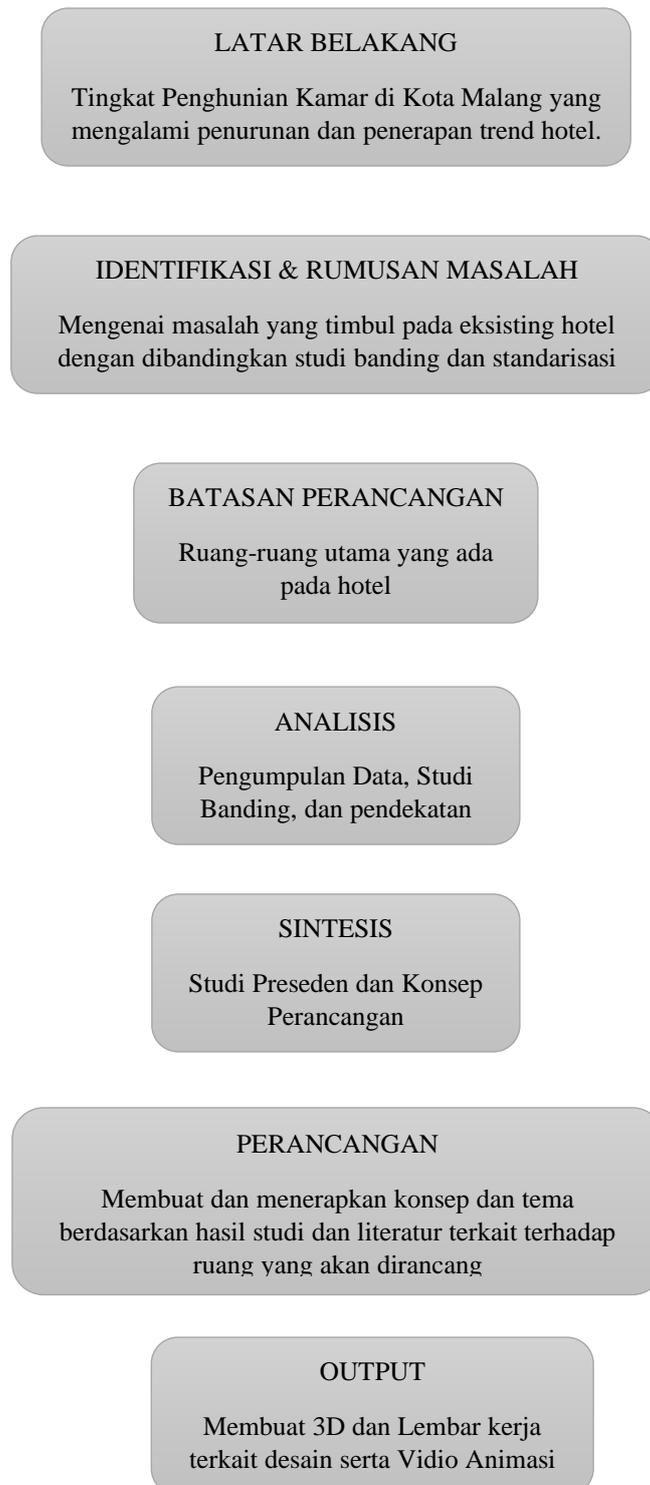
C. Programming

Programming adalah proses pembuatan informasi untuk memudahkan perancangan ulang hotel dengan pendekatan lokalitas. Informasi yang dibuat itu berisikan alur aktifitas, karakter ruang, standar dan luasan ruang, kebutuhan ruang, hubungan antar ruang, dan juga zoning & blocking ruangan.

D. Tema dan Konsep Perancangan

Tema dan konsep perancangan didapatkan melalui analisis data yang diperoleh serta programming yang telah dibuat. Tema dan konsep yang telah ditentukan kemudian diterapkan pada elemen interior Hotel Santika Premiere Malang. Tentunya tema dan konsep ini sesuai dengan pendekatan yang diusung serta langgam yang dipilih.

1.8 Kerangka Berpikir



1.4 Tabel Kerangka Berpikir

Sumber: Data Pribadi

1.9 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada laporan ini antara lain adalah sebagai berikut:

1. BAB 1: PENDAHULUAN

Berisi uraian latar belakang mengenai perancangan ulang hotel, identifikasi dan rumusan masalah, tujuan dan sasaran perancangan, manfaat dan batasan perancangan, metode perancangan, kerangka berpikir dan sistematika penulisan

2. BAB 2: KAJIAN LITERATUR DAN PENDEKATAN DESAIN

Berisi uraian mengenai literatur hotel, standarisasi perancangan hotel, kajian teori MICE, literatur mengenai lokalitas dan juga literatur mengenai pendekatan desain.

3. BAB 3: ANALISIS STUDI BANDING DAN DATA PROYEK

Berisi uraian mengenai analisis studi banding, deskripsi proyek perancangan, dan analisis Hotel Santika Premiere Malang.

4. BAB 4: TEMA DAN KONSEP PERANCANGAN

Berisi uraian mengenai tema perancangan, langgam yang akan digunakan, konsep-konsep perancangan yang akan diterapkan, serta skematik ruang rancangan yang diusulkan.

5. BAB 5: PENUTUP

Berisi kesimpulan laporan perancangan serta saran-saran bagi para pembaca.